

Club Nintendo®

Jaargang 3 - 1991

Uitgave 1

SUPER OFF-ROAD

Adembenemend race-spel voor vier spelers

MEGA MAN 2

Hij is weer terug!

TIPS EN TRUCS

Exclusieve Turtle Tips!

GAME BOY

Maak kennis met Spiderman, Kwirk en anderen

PLUS





4 FOUR PLAYER GAME

4 PLAYER SIMULTANEOUS ACTION!

REV-A



ZES Opwindende Besprekingen!

Check It Out!

Hieronder vind je een lijst met cassettes die momentell beschikbar zijn vor je
NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

ADVENTURE SERIES

- [ ] Faxanadu
- [x] Fester's Quest™
- [x] Goonies II™
- [ ] **Ghostbusters II™ NEW**
- [x] Kid Icarus™
- [x] Legend of Zelda™
- [x] Mega Man™
- [x] Metal Gear™
- [ ] Metroid™
- [ ] Robo Warrior™
- [x] Simon's Quest™
- [x] Super Mario Bros.™
- [x] Super Mario Bros. 2™
- [x] Zelda II -The Adventure of Link™

ACTION SERIES

- [ ] Adventures of Lolo
- [ ] Airwolf
- [ ] Balloon Fight™
- [x] Batman
- [ ] **Bayou Billy NEW**
- [ ] Bionic Commando™
- [ ] Black Manta
- [ ] Bubble Bobble™
- [x] Cobra Triangle™
- [ ] Ice Climber™
- [ ] **Double Dragon NEW**
- [x] Kung Fu™
- [x] **Mega Man 2 NEW**
- [ ] Pinball™
- [ ] **Pinbot NEW**
- [ ] **Probotector NEW**
- [ ] Skate or Die
- [ ] Silent Service
- [ ] **Snake Rattle'N' Roll NEW**
- [ ] **Solar Jetman NEW**
- [ ] Spy vs Spy™
- [ ] **Stealth ATF NEW**
- [x] Teenage Mutant Hero Turtles
- [ ] Tetris
- [x] Tiger Heli™
- [ ] Wizards & Warriors™

PROGRAMMABLE SERIES

- [ ] Excitebike™
- [ ] Mach Rider™
- [ ] Wrecking Crew™

SPORT SERIES

- [ ] Baseball
- [ ] Blades of Steel™
- [ ] Double Dribble™
- [ ] Golf
- [ ] Mike Tyson's Punch-Out!!™
- [x] Rad Racer™
- [x] R.C. Pro-Am™
- [x] Soccer
- [x] **Super Off Road NEW**
- [ ] Tennis
- [x] Track & Field II™
- [ ] World Wrestling™
- [ ] 10-Yard Fight ™(American Football)

Check It Out! GAME BOY

GAME PAK

- [ ] Alleyway™
- [ ] Balloon Kid NEW
- [ ] Golf
- [ ] Kwirk NEW
- [ ] Pinball - Revenge of the Gator.NEW
- [ ] Qix™
- [ ] Solar Striker™
- [ ] Super Mario Land™
- [ ] Tennis
- [ ] Wizards & Warriors™ NEW

VERSCHIJNT BINNENKORT

Double Dragon	Mar 91
Gargoyles Quest.	Mar 91
Spiderman	Mar 91

ARCADE SERIES

- [x] Castlevania™
- [x] Double Dragon II
- [ ] Donkey Kong Classics™
- [x] Ghosts & Goblins™
- [x] Gradius™
- [x] Gunsmoke™
- [x] Ikari Warriors™
- [ ] Life Force™
- [ ] Mario Bros.™
- [x] Paperboy
- [ ] Popeye™
- [ ] Robocop™
- [x] Rush 'N Attack™
- [ ] Rygar™
- [x] Section Z™
- [ ] Solomon's Key™
- [ ] Popeye™
- [ ] Trojan™
- [ ] Xevious™

LIGHT GUN SERIES

- [ ] Duck Hunt™
- [x] Gumshoe
- [ ] Hogan's Alley™
- [ ] To the Earth™
- [ ] Wild Gunman™

VERSCHIJNT BINNENKORT

Rescue	Feb 91
Ducktales	Mar 91
Nintendo World Cup	Mar 91
Bad Dudes	Apr 91
Gremlins 2	Apr 91

Club Nintendo®

Postbus 564
3430 AN Nieuwegein
Nederland



BRIEF VAN SUPER MARIO

Welkom in 1991! Het belooft weer een heerlijk jaar te worden voor liefhebbers van het Nintendo Entertainment System. In de komende twaalf maanden kun je namelijk heel wat nieuwe produkten tegemoet zien. De spellen die in dit nummer worden beschreven vormen daarvan nog maar het begin. Dit wordt vast het beste jaar voor nieuwe spelcassettes tot nu toe!

Inhoud

We zijn er trots op dat we, behalve die nieuwe spellen, ook de NES Four Score kunnen aankondigen. Door dit unieke apparaat kunnen vier spelers tegelijk tegen elkaar spelen. Dat levert vier keer zoveel plezier en vier keer zoveel actie op! **"Super Off Road"** is de eerste cassette waarmee je de mogelijkheden van de Four Score kunt benutten. Lees alles hierover op pagina 16!

Ook kun je de terugkeer van Mega Man, de mechanische man van Konami, tegemoet zien in een heel nieuw spel: **"Mega Man 2"**. Opnieuw gaat deze superheld de strijd tegen het kwaad aan door het tegen Dr. Wily en zijn vervaarlijke robots op te nemen. Het andere nieuwe spel van Capcom is **"Duck Tales"**, waarmee je beroemde stripfiguren van Walt Disney met je NES op het scherm tovert.

Tegelijk met dit nummer introduceert Konami **"De Avonturen Van Bayou Billy"**. En Engelse programmeurs hebben drie andere nieuwe spellen voor je ontwikkeld: **"Snake, Rattle and Roll"**, **"Solar Jetman"** en **"Pinbot"** Deze worden in dit nummer nader beschreven. Tel daarbij de beschrijving van **"Stealth ATF"**, vijf fantastische vooraankondigingen en de gebruikelijke dosis beschrijvingen van Game Boy spellen en Tips en Trucs, en je kunt je voorstellen dat we vorig jaar nauwelijks de tijd hebben gehad voor een kerstvakantie.

Luigi heeft hard gewerkt om de gebruikelijke vijf spellen die bij de lezers het meest populair zijn aan te vullen tot tien. Blijf doorgaan met ons je stemmen te sturen. Zo help je Luigi wat af te vallen na al dat lekkers dat hij met de kerst heeft verorberd.

Tenslotte wil ik vooral de nieuwe leden van Club Nintendo verwelkomen. Blijf lid, want je weet nog niet half wat dat voor je kan betekenen!



President	Super Mario
Redacteur	Mark Smith
	Catherine Chenuaud
Fotografie	Dennis Hemmings
Vormgeving	Catalyst Publishing
	Nintendo Co., Ltd.
Druk	Catalyst Publishing
	Engeland
Redactie	Club Nintendo
	Postbus 564
	3430 AN Nieuwegein
	Nederland
Nintendolijn	(NL) 03402-51045
	(B) 02-478-9208

Disney's DuckTales™



Scrooge McDuck, hier beter bekend als Oom Dagobert, leeft maar voor één ding: geld! Al vanaf zijn geboorte wil hij alsmaar meer rijkdommen verzamelen en nu heeft hij de kans de rijkste eend ter wereld te worden! Hij heeft namelijk ontdekt waar de Vijf Verloren Schatten liggen en nodigt je nu uit hem te vergezellen deze te bemachtigen tijdens een wonderbaarlijke reis.

MET WAT HULP VAN ZIJN VRIENDEN...



Scrooge is een nogal ambitieuze en onafhankelijke eend. Maar tijdens deze monsterlijke reis kan zelfs hij best wat extra hulp en advies gebruiken. Zijn drie neefjes, Huey, Dewey en Louie en hun aardige kleine vriendinnetje Webby reizen vooruit om aanwijzingen te vinden en nuttige informatie te verzamelen. Op veel van McDucks bestemmingen duikt ook de piloot Launchpad regelmatig op. Hij biedt steeds weer aan het gezelschap terug naar Duckburg te vliegen en hen over diepe ravijnen heen te helpen. De oude Bubba Duck en de supertechnicus Gizmo Duck zijn eveneens beschikbaar om Scrooge tijdens dit avontuur bij te staan.



DE KRACHT VAN DE POGO

Oom Scrooge mag er dan wat oud uitzien, maar schijn bedriegt. Zijn wandelstok is namelijk zowel een springstok als een golfclub. En neem maar van ons aan dat Scrooge daarmee de meeste dingen keihard door de lucht weet te meppen! Vergeet ook niet dat geld wonderen doet. Als Scrooge het dus werkelijk niet meer ziet zitten, kan hij zich altijd nog door omkoperij uit allerlei benarde situaties redden.



DE CONTROLEKAMER VAN DUCKBURG

Hier begint het avontuur. In deze controlekamer kan Scrooge beslissen waar hij heen wil. Op zijn computerscherm ziet hij een schat afgebeeld en de plaats waar hij heen wil. Heeft onze heldhaftige eend eenmaal een fase afgerond, dan kan hij naar de volgende - ook naar landen als Transylvania waar graaf Duckula woont, naar mijnen in Afrika en met een raket naar de maan!









DE REIS BEGINT!

In zijn koppige streven de rijkste eend ter wereld te worden ziet Oom Scrooge nogal eens voorbij aan de gevaren die hij moet trotseren. De Beagle Boys, die samen één hersencel delen, zitten ook achter de schatten aan en ze zijn heel wat gespierder! Als ze één van Scrooge's vrienden vinden, zullen ze die ontvoeren. Onze gebrilde eend moet dan proberen die weer te bevrijden.

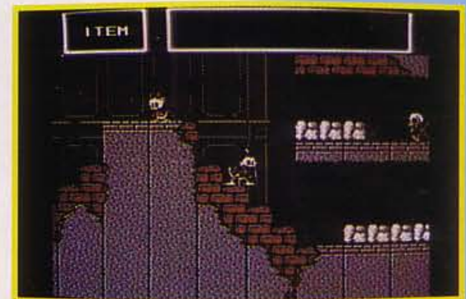
DE AMAZONE



Diep in de oerwouden van de Amazone ligt de oeroude scepter van de Indiaanse koning verborgen. Er zijn daar ook andere schatten te vinden, dus zoek grondig en profiteer daarvan.

Evenals in de andere niveaus moet er een bewaker worden verslagen voordat Scrooge zijn hebberige handen op de verloren schat kan leggen. Hoe je die verslaat? Daar moet je zelf maar achter zien te komen!

TRANSYLVANIA



Het landhuis van Graaf Duckula zit vol enge geesten en gemene vallen. Krijsende vrouwelijke spoken en mummies van gevangeniseenden maken dit niveau angstwekkender dan je bangste dromen. Scrooge zal dus op zijn tellen moeten passen om niet bij het vijandelijke leger te worden ingelijfd.

Spiegels die hem over afstanden transporteren, ridders zonder hoofd, voortsnellende strijdwagens en dodelijke scherpe punten maken het hem behoorlijk lastig als hij door het huis dwaalt, op zoek naar de Munt van het Verloren Rijk.

AFRIKAANSE MIJNEN



Diep in de verlaten mijnen stuit Scrooge op vampiers en eendetende planten die proberen hem ervan te weerhouden de Reuzediamant van het Binnenste der Aarde te bemachtigen. Maar ook Webby is hier om hem te helpen, evenals Mevrouw Beakley, Scrooge's kokkin, die energieherstellende ijsjes naar haar baas gooit als hij langs komt!

DE MAAN



Tjonge, wat is het hier donker! Op de maan ligt de beroemde Groene Kaas van het Lange Leven voor Scrooge klaar. Eerst moet hij het echter opnemen tegen Lunaratten, buitenaardse monsters en gekke ruimtemannen. Maar dankzij de hulp van Gizmo Duck zal Oom Scrooge met deze fase niet al te veel problemen hebben.



DE HIMALAYA

Eenden en springstokken horen niet thuis in zo'n koud klimaat. Daar komt Scrooge meteen achter als hij vast komt te zitten in de sneeuw. Maar ook dolle konijnen en kwade geitebokken brengen onze beroemde eend behoorlijk in de problemen!





Later in deze fase vindt hij Bubba Duck gevangen in het ijs, maar eerst moet hij een aantal gemene ijshockeyers uitschakelen! Hier wacht de Kroon van Djengis Khan op onze ambitieuze avonturier, hoewel... een ontmoeting met de Verschrikkelijke Sneeuwman zou wel eens roet in het eten kunnen gooien!

"Duck Tales" is een cassette waarin de beroemde figuren van Walt Disney voor een spel vol actie zorgen en waar NES-liefhebbers van alle leeftijden veel plezier aan beleven. Mis hem dus niet!



Bayou Billy



Er dreigen problemen in de moerasdelta en Bayou Billy wordt daar helemaal door opgeslokt! Gordon, zijn aartsrivaal, heeft zijn meisje ontvoerd in een poging Billy in een val te lokken... en Billy is daar met huid en haar ingetrapt! Help hem de gevaren van de jungle te trotseren, boosaardige krokodillen en Gordon's handlangers te overmeesteren en uiteindelijk het landgoed van zijn rivaal binnen te dringen om Annabelle te redden!

DE STRIJD IN DE MOERASDELTA

Dit is een keiharde wereld. Vlak onder het wateroppervlak van de ondiepe moerassen liggen krokodillen op de loer, gieren duiken er neer op hun prooi en - om het allemaal nog erger te maken - het wemelt er van Gordon's woeste lijfwachten. Maar Billy heeft lak aan gevaren. Met maaiende vuisten stort hij zich in het geweld. Niet alleen kan onze held harde vuistslagen en schoppen uitdelen, hij kan ook verschillende wapens gebruiken die zijn vijanden hebben laten vallen, waaronder pistolen, messen en zwepen die een vernietigend effect hebben!

Er zijn nog meer dingen die Billy tijdens zijn gevaarlijke avontuur kan gebruiken, zoals voedsel dat hem weer energie geeft, verbanddozen en kogelvrije vesten. Maar om een aantal daarvan te vinden moet hij heel diep de moerassen ingaan.





DRIE BESTURINGS-MOGELIJKHEDEN

"De Avonturen van Bayou Billy" bieden je een en al spanning en sensatie. Zwerf door de moerassen, pak je Zapper en speel voor sluipschutter, scheur langs onverharde wegen in een afgereden vrachtwagen... De actie is razendsnel en woest. En om het allemaal nog lastiger te maken moet je drie besturingsmethoden leren.

FASE 1 - VUISTEN, KROKO'S, WAPENS EN MOERASSEN!



Bayou Billy's avontuur begint in de oerwouden van zijn vaderland. Daar krijgt hij niet alleen met natuurlijke gevaren te maken, maar ook met gewapende maniakken! Waad door moerassen, ontwijk stenen, spring over oude houten bruggen en hak jezelf een weg door het dichte gebladerte terwijl je voortdurend moet uitkijken naar Gordon's handlangers. Wanhoop niet als er wapens of andere nuttige dingen in het moeras verdwijnen, maar ga op je handen en knieën liggen en zoek ze weer op.



FASE 2 - ACTIE MET DE ZAPPER*

Met een vuurwapen in zijn hand en een gordel vol kogels trekt Billy steeds dieper het oerwoud in. Daar wachten Gordon's mannen op hem in een hinderlaag. Ze zijn tot de tanden gewapend, dus moet Billy razendsnel richten en vuren om te overleven. Ook landt er een helicopter, zodat Billy nog meer tegenstanders moet uitschakelen.



*Als je geen Zapper hebt, kun je de controller en een doel op het scherm gebruiken om de boeven uit te schakelen.

FASE 3 - AAN DE RAND VAN DE JUNGLE



Terwijl Billy over een oerwoudpad loopt, ziet hij opeens de vrachtwagen waarin zijn Annabelle gevangen wordt gehouden. Hij sluipt er op af, maar plotseling doemen er nog meer problemen op. Hier gelden slechts de wetten van de jungle en Billy kan zich alleen nog maar met zijn vuisten verdedigen! Die zal hij goed moeten gebruiken om langs de enorm sterke man te komen die door Gordon is uitgezonden om Billy tegen te houden!

FASEN 4/5 - EEN WOESTE ACHTERVOLGING

Gordon's vrachtwagen is als een razende weggereden, Billy achterlatend in zijn modderige sporen. Maar onze onbevreesde held geeft nu niet meer op. Hij steelt een jeep en gaat achter de boef aan...





Hoe zal dat aflopen? Dat hangt van jou af! Vecht je door alle negen fasen vol razende actie van deze fantastische nieuwe spelcassette heen, maar doe daar niet te lang over. Er wacht een dame op je...



SNAKE RATTLE N ROLL

DE HIPPE, KWIEKE SLANGEN

Opzij, Mario en Luigi! Hier komen de hipste slangen die de wereld ooit gekend heeft, Rattle en Roll!! Ze zitten vast in een driedimensionaal soort wereld en kunnen daaruit alleen maar ontsnappen door Nibbley Pibbleys op te peuzelen en zwaarder te worden dan hun vijanden. Het is te gek, het is te dwaas en het is goed voor dolle pret!

LAAT DE SLANGEN GROEIEN



Rattle en Roll zijn geen gewone, alledaagse slangen. Kom nou, ze zijn veel slimmer! Ze hebben geleerd dat ze groeien door smakelijke Nibbley Pibbleys op te eten. Hierdoor kunnen ze het niveau waarin ze gevangen zijn verlaten en een stapje verder komen in hun poging te ontsnappen uit een wereld waarin ze niet thuishoren.



Ook andere dingen helpen de slangen bij hun avontuur, zoals een tongverlenger waarmee ze hun prooi van verder weg kunnen verschalken, kloksleutels waardoor ze sneller vooruit komen, klokken om ze meer tijd te geven en nog een aantal nuttige zaken!



KRUIPEND EN GLIBBEREND



De wereld waarin onze twee avontuurlijke slangen gevangen zitten is een driedimensionaal doolhof vol vallen. In principe moeten Rattle en Roll zich door ieder niveau heen werken en proberen alle problemen die zij daarbij tegenkomen op te lossen. En dat zijn er heel wat! Diepe valkuilen, wentelende doolhoven en een veelheid aan doldwaze vijanden bezorgen onze twee vrienden de opwindendste tijd van hun leven!



Terwijl ze door deze vreemde wereld trekken, kunnen de twee slangen over land kruipen of op het water drijven. Ze kunnen ook over grote valkuilen springen of liften gebruiken om hogerop te komen.





IK DENK AAN NIETS ANDERS DAN AAN NIBBLEY PIBBLEYS



Om uit ieder niveau weg te komen, moeten Rattle en Roll Nibbley Pibbleys verorberen. Er zijn heel wat soorten van deze vreemde wezens. Sommigen hebben poten, sommigen vleugels en andere stuiteren rond op grote veren! Pas echter op voor de valse Nibbleys. Die mogen dan sprekend op normale, alledaagse Nibbley Pibbleys lijken, maar in werkelijkheid zijn het bommen die niet goed zijn voor de spijsvertering van een slang.





Als Rattle en Roll genoeg van hun favoriete eten hebben genuttigd, moeten ze de weegschaal vinden en hun gewicht gebruiken om de bel te laten rinkelen. Als dat ze lukt, gaat de deur naar het volgende niveau open.

DE KOMMER EN KWEL VAN RATTLE EN ROLL

Deze waanzinnige wereld is bepaald niet geschapen voor slangen. Onze vrienden moeten de hele dag door dit doolhof kruipen, over grote ravijnen springen, grote voeten en haaien zien te ontwijken en daarbij nog Nibbley Pibbleys zien te verschalken. En wij maar denken dat het een hele klus is Club Nintendo vol te schrijven!

Terwijl ze in iedere fase op zoek zijn naar Nibbley Pibbleys, moeten ze door uiteenlopende landschappen trekken en daarbij voortdurend een oogje houden op vijanden waarmee deze wereld vol zit. Slangen-dozers proberen onze helden van platforms af te schuiven, Anviz probeert ze te vermorzelen, er zijn zwaarden neergezet om ze in stukjes te rijten en uit speldekussens springen dodelijk scherpe punten. Krazy Seats, Big Feet en een heleboel andere gekke vijanden jagen de slangen deze wereld rond en maken hun het leven moeilijker dan het toch al is!



In iedere fase komen ze voor nieuwe uitdagingen te staan: vliegende tapijten, grote stukken water, dodelijke punten en vele andere vallen die voor ze zijn opgezet. Er zijn ook nog bonuspunten te verdienen, waardoor Rattle en Roll zelfs nog meer Nibbley Pibbleys te pakken kunnen krijgen. Bovendien is er een enorme bonus voor de slang die de laatste vangt.





Zowel in de stand voor één als voor twee spelers is Rattle en Roll een topper! Het geeft veel voldoening en plezier, de bedieningsmogelijkheden zijn briljant en de fantastische driedimensionale beelden vertegenwoordigen het beste dat voor de NES te krijgen is. Dit mag je beslist niet missen!

SOLAR JETMAN



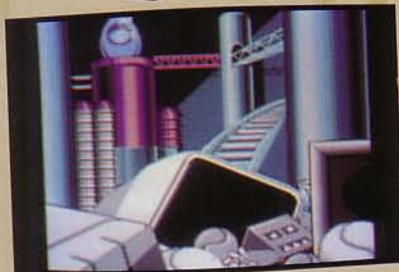
DE JACHT OP HET GOUDEN OORLOGSSCHIP

Het inzamelen van buitenaards afval is niet het soort werk waar een normaal, doorsnee, alledaags iemand zich mee bezig wil houden. Maar Solar Jetman, de oprichter (en het enige lid) van de Federatie van Ruimte-Idioten, is nu eenmaal geen normaal type. Hij is inderdaad een beetje gek en lijkt ze niet allemaal bij elkaar te hebben (ik spreek uit ervaring!). Hij is vertrokken op een missie om de verloren stukken van het Gouden Oorlogsschip te bergen. Deze liggen verspreid over een compleet planetenstelsel. Voeg je dus bij onze ruimteberger op zijn reis door ruimte en tijd, op zoek naar het Gouden Oorlogsschip.



ZWERVEND DOOR DE RUIMTE

Als Solar Jetman op een planeet landt, springt hij op zijn kleine ruimtescooter om de omgeving te verkennen. Die scooter laat zich in het begin wat lastig besturen. Je moet hem namelijk eerst in de gewenste richting draaien en pas dan op de knop van de raketmotor drukken om de juiste kant op te gaan. Daarbij moet je voortdurend rekening houden met de aantrekkingskracht van de betreffende planeet (je had toch zeker niet gedacht dat het gemakkelijk zou zijn zo'n gekke kerel in de hand te houden?!). Maar heb je de slag eenmaal te pakken, dan zal het je weinig moeite kosten op topsnelheid rond te razen.





DE PLANETEN

Elke wereld die Solar Jetman bezoekt verschilt van de vorige. Per planeet verschilt de aantrekkingskracht enorm. Op de ene kost het de grootste moeite voorwerpen op te tillen, op de andere zijn die juist zo vederlicht dat onze held al gauw alle kanten opschiet! Ook de grootte van de planeten loopt sterk uiteen. Preludon, de eerste, is klein vergeleken met de derde wereld die Solar Jetman bezoekt.



Op iedere planeet wonen allerlei verschillende soorten buitenaardse wezens. Deze proberen fanatiek hun schatten te beschermen en Jetman ervan te weerhouden ze te stelen. Met sommigen moet hij wel heel erg oppassen. Die zijn weliswaar groot, maar ook razendsnel!



Overal waar hij gaat vindt Solar Jetman allerlei sieraden en andere dingen, zoals diamanten, brandstof, schilden en extra motoren. Hij moet ook heel wat delen van het Oorlogsschip zien te vinden. Om ze te pakken te krijgen moet hij er achter zien te komen hoe hij de vijandige buitenaardse wezens die geen afstand willen doen van hun gouden schat moet aanpakken.

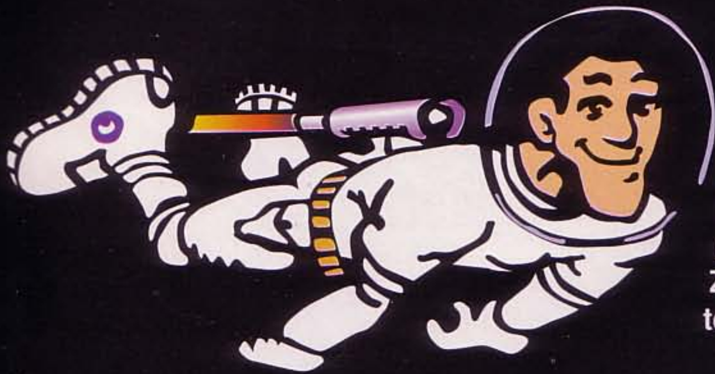
Hij kan tussen de planeten dingen en wapens kopen met de diamanten die hij heeft verzameld. Maar eerst moet Solar Jetman een apparaat kopen om zijn route te bepalen en daarna voor andere dingen, zoals doelzoekende raketten, sparen.

HOE HIJ VOORWERPEN VERZAMELT



Om iets te pakken te krijgen, moet Solar Jetman met zijn scooter recht boven het gewenste voorwerp blijven zweven om het te kunnen vangen met zijn magnetische sleepstang. Daarmee moet hij het voorwerp ook in het moederschip zien te krijgen, wat soms een hachelijke zaak is. Maar neem de zwaartekracht niet al te zwaar. Probeer omhoog te komen door van rotsen af te stuiteren of andere hulpmiddelen te gebruiken waarmee je je beter kunt afzetten.





DAAR KOMT SOLAR JETMAN AAN!

Als de ruimtescooter te veel te verduren krijgt, moet Jetman razendsnel maken dat hij wegkomt... ook al blijft hij daardoor zwevend in de ruimte achter, slechts gewapend met een antiek vuurwapen en een oud straalpak! Zo moet hij ook zien te ontsnappen en naar zijn schip teruggaan om een andere scooter op te pikken.







MAAK DAT JE WEG KOMT!

Als hij alle voorwerpen die hij in een bepaalde fase moet verzamelen bij elkaar heeft, kan Solar Jetman teruggaan naar zijn moederschip en naar de volgende planeet reizen. Maar voor hij dan vertrekt moet hij wel eerst controleren of hij tijdig genoeg brandstof en diamanten heeft ingenomen, hoewel...



DE FEDERATIE VAN RUIMTE-IDIOTEN



WIJ HEBBEN JE NODIG!

Als je ooit ruimte-schroothandelaar hebt willen worden, is dit je kans! Stel het niet uit: meld je vandaag aan! De werktijden mogen dan belabberd zijn en het werk gevaarlijk... en 95% van wat je vindt moet je als beloning aan ons uitkeren... Maar wat kan het je schelen? Je bent toch uiteindelijk een beetje gek!

MEGA MAN 2



Hij is er weer! Mega Man, de grootste superheld van alle videoschermen is teruggekeerd voor een spectaculair avontuur dat geen enkele zichzelf respecterende NES-bezitter wil missen!



De boosaardige Dr. Wily heeft de vorige ontmoeting met Capcom's superheld weten te overleven, zijn rijk weer opgebouwd en opnieuw een aantal supersterke androïden gecreëerd. Met behulp van deze kwaadaardige schepsels dreigt deze grootheidswaanzinnige alle elementen te gaan beheersen om wederom de wereld te veroveren. Kan Mega Man deze nieuwe, nog sterkere Dr. Wily aan, of zal hij aan diens macht te gronde gaan?





STRAALVOERTUIG Waarom zou Mega Man een vliegtuig nemen als hij op een straalscooter kan springen die hem razendsnel door het luchtruim verplaatst?



MUURLOOP-PLATFORM
Dit brengt Mega Man naar nieuwe hoogten, hoewel hij wel dicht bij een muur moet zijn om het te kunnen gebruiken.



HET ZWEVENDE PLATFORM
Neem Mega Man mee omhoog en breng hem waar hij zijn moet! Er mogen er drie tegelijk op het scherm aanwezig zijn. Die brengen Mega Man naar plaatsen die anders onbereikbaar zouden zijn!

MEGAKRACHTEN

Mega Man is bepaald geen slappeling als het er op aankomt slechterikken te vernietigen. Wie bij zijn volle verstand is zal niet gauw proberen deze man te grazen te nemen, want zijn uithoudingsvermogen is haast onbeperkt, hij kan in één keer over hoge gebouwen heenspringen (nou ja, in ieder geval springt hij erg hoog!) en hij beschikt over de nieuwste draagbare laserwapens, Bovendien kan hij de krachten van de superboeven die hij verslaat overnemen, waardoor hij nauwelijks is af te stoppen (maar net niet helemaal!).

BOODSCHAP VAN DR. LIGHT

Dr. Light, de geleerde die Mega Man geschapen heeft, biedt hem tijdens het hele avontuur hulp aan in de vorm van nieuwe vindingen. Maar die krijgt onze superheld pas als hij bepaalde niveaus heeft afgewerkt.

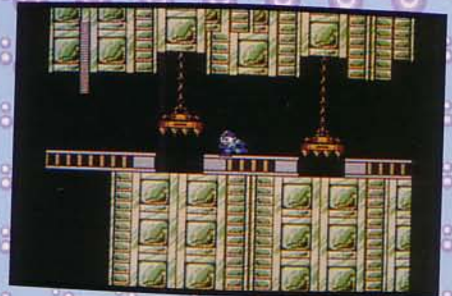
ENERGIECAPSULES

Mega Man heeft energie nodig om zijn krachten en de verschillende hulpmiddelen te kunnen gebruiken. Balken geven het energieniveau van elk daarvan aan en zelfs als er een opraakt, kan hij altijd nog op anderen terugvallen.

Om weer energie bij te laden moet Mega Man capsules verzamelen die overal in alle niveaus verspreid liggen. Ook kan hij zo zijn gezondheid die hij is kwijtgeraakt weer herstellen.

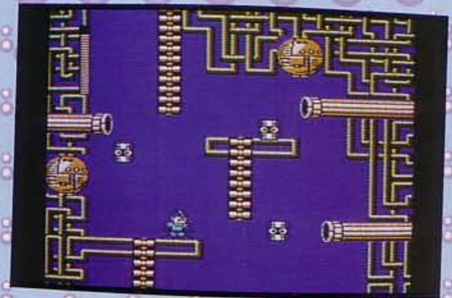
PASWOORD-KRACHT

Als Mega Man genoeg heeft gehad voor één dag, kan hij een paswoord krijgen waardoor hij weer kan beginnen waar hij de laatste keer is geëindigd (want zelfs superhelden moeten hun huiswerk maken!). Dit unieke systeem maakt het invoeren en opschrijven van paswoorden een stuk eenvoudiger - en het is nog leuk ook!



AANKOMST OP SKULL CASTLE

Voordat Mega Man de aanval kan inzetten op Dr. Wily's rijk, Skull Castle, moet hij eerst het Wily-leger, de afzichtelijke schepsels van de doctor verslaan. Er zijn acht superboeven, voor ieder niveau één. Het thema voor elk niveau is gebaseerd op de naam van de betreffende schurk. Zo moet je je in het Woodman niveau door bossen en vrijwel ondoordringbaar struikgewas heenwerken, terwijl het Metal Man niveau uit schroeven en moeren bestaat.



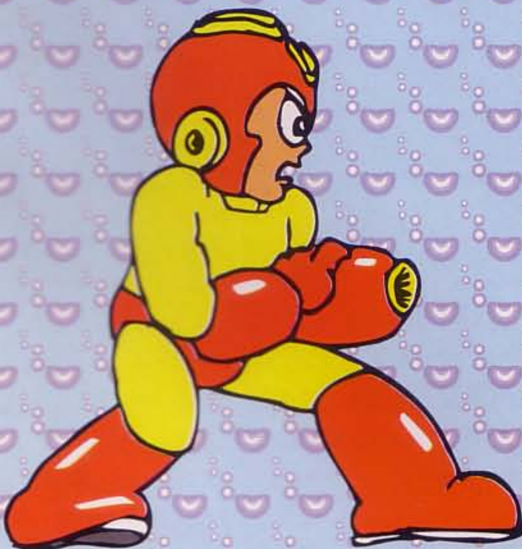
Evenals bij het oorspronkelijke Nintendo-spel moet je de androïden in een bepaalde volgorde verslaan om het Mega Man een beetje gemakkelijker te maken Skull Castle te bereiken. Het is aan jou daarvoor de beste oplossing te vinden!

HET WILY-LEGER

HEATMAN - Nou zeg, die is heet! Om de kracht van deze heethoofd te veroveren moet Mega Man eerst door lavapoelen waden en over bodemloze putten springen. Wie wil er nu nog superheld zijn?

AIRMAN - Verkijk je hier niet op - dit niveau is bepaald geen briesje! Als beloning krijg je aan het slot de Air Shooter.

WOODMAN - Om zich door Woodman's weerbarstige bladerschild heen te werken, moet onze superheld eerst enkele van Wily's vreemdste robots uitschakelen, waaronder atoomkippen en mechanische apen!



BUBBLEMAN - Voordat hij deze bel kan opblazen, moet Mega Man het eerst opnemen tegen reusachtige kikkers en exploderende vissen.

QUICKMAN - Quickman's boemerang komt niet terug als het Mega Man lukt hem te verslaan en de dodelijke laserstralen te ontwijken.

FLASHMAN - Voordat Mega Man Flashman's handige tijdstopper te pakken kan krijgen, moet hij proberen ongemerkt langs Wily's Walkers te komen.

METAL MAN - De metalen klingen zijn de meest veelzijdige wapens die Mega Man kan verzamelen. Pas op voor de Metal Munchers!

CRASH MAN - Het laatste lid van het Wily-leger gaat als een razende te keer met zijn verpletterende bommen. Lopende banden en Prop Tops staan Mega Man hier eveneens naar het leven.



Elk niveau is enorm uitgestrekt. Het zal je dus behoorlijk wat tijd kosten om er een af te maken... maar dan is het nog niet afgelopen! Mega Man moet zichzelf voorbereiden op de ontmoeting met Wily's sterkste schepsels, zoals Guts Dozer, een reusachtige draak (Pfff?) en de waanzinnige doctor zelf.

"Mega Man 2" is werkelijk perfect. Dit boeiende en gevarieerde spel is alleen al briljant door zijn besturingsmogelijkheden. Voeg daar nog de fantastische beelden en de daverende muziek aan toe en... Nou ja, dat kun je beter zelf ontdekken!

STEALTH A★T★F



Dit is het. Je hebt er jarenlang naar toe gewerkt om zover te komen en hier is nu je kans. Je staat voor je eerste opdracht als STEALTH piloot: zoek de vijandelijke vliegtuigen op en vernietig ze! Terwijl je je klaarmaakt voor de start, parelt er een zweetdruppel op je voorhoofd. Je krijgt toestemming om te starten en heel voorzichtig, bijna met de precisie van een robot, kies je het nachtelijke luchtruim.



Je vangt slechts een glimpje op van de volle maan terwijl je zorgvuldig je radarscherm en de open ruimte die zich voor je ontvouwt afzoekt. Je bent tot het uiterste gespannen, waardoor je plotseling door paniek overmand wordt. Maar dat gaat snel weer voorbij. Je ademt diep in om jezelf tot kalmte te manen. Je land heeft je nodig en je moet presteren. Plotseling, zonder waarschuwing, verschijnen er vier vormen op je scherm.

Resoluut schakel je je vliegtuig over in de onzichtbare stand. Dat levert je extra seconden op om het initiatief naar je toe te trekken. Als je één van de vijandelijke vliegtuigen boven de horizon ziet verschijnen, schiet je er op af, omhoog de donkere, dreigende duisternis in. Daar is hij, recht voor je... pal in je vizier! Nu weet je wat je te doen staat, omdat je dat al zo vaak gedaan hebt op de simulator. Maar dit is geen simulatie!





Met een zelfverzekerd gebaar zet je een schakelaar om en vuur je een raket op je vijand af. Hij probeert de hittezoeker te ontwijken, maar zonder hoop. De eerste klap is voor jou! Nu je positie bekend is, kun je geen kat en muis spelletjes meer spelen. Je zit nu in een echt luchtgevecht - alleen tegen drie anderen. De kansen zijn oneerlijk verdeeld... in jouw nadeel! Maar wie heeft ooit beweerd dat oorlog eerlijk is?

Zo verloopt "STEALTH ATF" van Nintendo, een mengsel van simulatie en actie met beelden die veel lijken op die van "Top Gun" en "Airwolf". Door de razendsnelle actie en de levensechte geluiden heb je het gevoel alsof je er met je vliegtuig middenin zit. Maar gezien de stunts die je soms moet uithalen is het beter dat het hier slechts een spelletje betreft.

HOOGSTE SCORES

BATMAN

Martial Gonzales-Esteban 12 Frankrijk 205800

CASTLEVANIA

Pual Van Berkel	Holland	1182330
Laurent Virzi 14	Frankrijk	1023100
Henri Jansen	Holland	999900

COBRA TRIANGLE

Simon Steiner	Zwits.	997350
Kurt De Brovwer	Belgie	991950
Olivier Spiess	Zwits.	988900
Ian Culverhouse 24	UK	988150

GOLF

Keith Boyle 32	UK	-17
Robert Lillis 11	UK	-15
Terry Symes	UK	-15
Mark Booker	UK	-13
Eduardo Baeza	Spanje	-12
Ines De Bagnation	Spanje	-10
Alejandro Faull	Spanje	-8

GRADIUS

Sander Van Liempo	Holland	9999900
Laurent Hedin	Frankrijk	7683400
Alain Mquigneau 17	Frankrijk	5000600
Henri Jansen	Holland	4143000
Arie Van De Greop	Holland	3833500
Ludoviv Hoffmann	Frankrijk	2797900
Sebastien Tabet 13	Frankrijk	2093800

GHOSTS 'N GOBLINS

Markus Steindl Oostenrijk 621500

GUNSMOKE

Niels Swartberg	Holland	999990
Nicholas Colson	Frankrijk	999990

Darren Pinchin 15	UK	955750
Gilles Gosuin 11	Belgie	764250

KID ICARUS

Lubbertus Norder	Holland	9999999
Sylvia Staal	Holland	9999999
Michael Quaars	Holland	9999999

KUNG FU

Patrick Jenni	Zwits.	983580
Lamaire Dimitri	Belgie	654810
Juan Carlos Martinez	Spanje	589000
Michael Monceau 17	Frankrijk	575160
Michael Aslher	Oostenrijk	503370

MEGA MAN

Marcel Droogh	Holland	9999900
Christian Rodbalh	Oostenrijk	9996500
Nicol Van Haaften	Holland	9830600

LIFE FORCE

Marck Kolsinki Frankrijk 6970500

PINBALL

Il Van Berg	Holland	999880
Le Bris 15	Frankrijk	999750
Walter Podolak	Zwits.	971550
Cyrille Leger 14	Frankrijk	465860
Serge Leger 40	Frankrijk	407240

(Meer vader en zoon Hoogste Scores?)

R.C. PRO-AM

Franky De Brovwer	Belgie	333227
Gregory Hamon 14	Frankrijk	265357
Mayjumi Oda	Spanje	264251
Alan Oppermann 15	Frankrijk	259639
Fabien Dubois 14	Frankrijk	259043
Estebain Bofill	Spanje	247196
Luis Alverto Matines	Spanje	201121

RUSH 'N ATTACK

Carl V.D. Lienden	Holland	3541500
Alejandro Faul	Spanje	1546700
J Sebastien	Frankrijk	1063000
Fernando Martinez	Spanje	1039800
Fabien Blondieau	Belgie	1018100
Nathalie Mazeau 22	Frankrijk	1010300

ROBOWARRIOR

Christian Crowley 8 UK 3185700

TETRIS

Arie Kop	Holland	156361
Joffrey Tollet	Belgie	78048

WIZARDS AND WARRIORS

Thieeey Mege	Frankrijk	533845
Jean-Roch Poitout	Frankrijk	495505
Luis Junguitu Irisarri	Spanje	486540
Cedric Nivois 14	Frankrijk	349805
James Green 12	UK	329540
Mathieu Linder 12	Frankrijk	324515
Kristian Kelliher 11	UK	309430
Curtis Stansfield 8	UK	229000



OK, dat was het dan. Denk jij dat je beter kunt scoren? Ja! Als je dat kunt, maak dan een foto van het scherm met de score erop en stuur die als bewijs naar:Club Nintendo, Postbus 564, 3430 AN Nieuwegein, Nederland.



SUPER OFF ROAD

Beleef de spanning en de sensatie van een autocross over ongebaande wegen met "Super Off Road", de nieuwe spelcassette van Nintendo. Iron Man Stewart, één van de beste coureurs ter wereld op dit gebied, is er razend enthousiast over. Race op verschillende banen, ervaar de zinderende actie... en als je het met zijn vieren speelt, wordt de strijd wel heel erg heet!

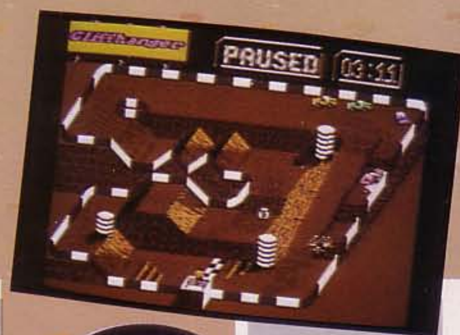


DEELNEMEN AAN AUTOCROSS-RACES

Elke baan zit vol hellingen, moddersporen, diepe kuilen, watertjes waar je overheen moet springen en nog een aantal van dat soort obstakels. Die moet je stuk voor stuk nemen als je de race wilt winnen! Met een extra nitro-explosie vlieg je over hellingen en spring je over heuvels, waarbij je wel de kuilen moet zien te ontwijken en je zo goed als je kunt door het water moet proberen te werken.



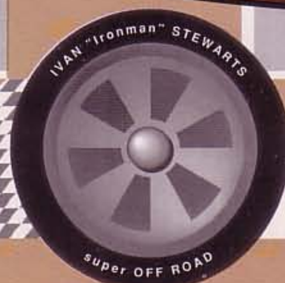
Iedere race gaat over vier ruige ronden. De eerst aankomende wint (natuurlijk!). Tijdens de rit over de baan verschijnen er nitro- en geldborden om aan te geven dat je daarvan een beetje krijgt toegewezen. Het loont daar achteraan te gaan!



NITRO-KRACHT!



Om nog sneller te kunnen, moet je een behoorlijke nitro-reserve opbouwen. Hiermee schiet je in een adembenemende vaart over de baan. Maar gebruik die nitro wel met verstand. Als hij opraakt terwijl je nog twee ronden te gaan hebt, maak je nauwelijks kans bij de eerste drie te eindigen!



DE SNELHEIDSWINKEL VAN IRON-MAN STEWART

Geen wonder dat deze man zo rijk is - kijk eens naar die prijzen! De Snelheidswinkel van Iron-Man is afgeladen met snellere motoren, betere banden en een keur aan andere accessoires. Die krijg je echter niet voor niets! Voordat je je een wagen kunt veroorloven waarmee je wereldkampioen kunt worden, moet je een aantal races winnen en op iedere baan bonuspunten verdienen. En vergeet bovendien niet dat je ondertussen ook nog behoorlijke hoeveelheden nitro moet kopen. Zelfs de beste autocross-coureurs moeten op de kleintjes letten. Kies dus met zorg en geef je geld met beleid uit!







HET ERESCHAVOT

Iedereen kan wel eens het ereschavot halen, maar alleen de besten lukt het daar ook op te blijven! Afhankelijk van je finish-positie verdien je prijzengeld. Winnen levert je dus duidelijk meer op dan alleen de voldoening! En je krijgt ook nog een mooie vrouw aan je arm.



ACTIE VOOR VIER SPELERS!

"Super Off Road" is een briljant spel, feitelijk één van de beste varianten op het oorspronkelijke speelhalspel die we ooit gezien hebben. Maar wat deze versie helemaal zo bijzonder maakt is het feit, dat vier spelers tegelijkertijd tegen elkaar kunnen racen!



Daarvoor heb je de NES Four Score nodig. Dit nieuwe produkt uit de NES-catalogus moet worden aangesloten op de twee contacten aan de voorkant van je NES. Daarna kun je vier controllers op de voorkant van je Four Score aansluiten (de NES Advantage, de MAX of iedere andere NES-controller). Je hebt dan vier keer zoveel plezier en vier keer zoveel actie.
Misschien moeten we er wel een gezondheidswaarschuwing op zetten. Want de strijd wordt soms zo intens dat je van geen ophouden meer weet!



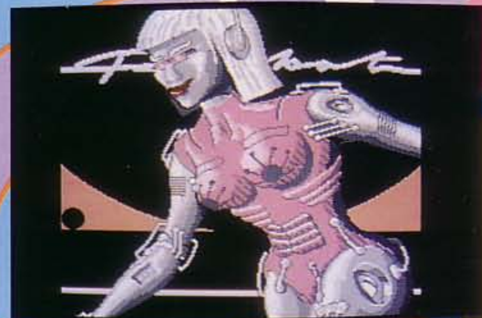
"Super Off Road" is de eerste van de vele nieuwe spelcassettes waarmee van de NES Four Score gebruikt kan worden gemaakt. Kijk in de komende maanden beslist uit naar nog meer nieuws en nieuwe cassettes!!

Zonder twijfel is "Super Off Road" een spel waarbij het er soms heet aan toe gaat. De besturingsmogelijkheden zijn doordacht en de beelden fantastisch. En of je het nu alleen, met twee, drie of vier spelers speelt, je weet gewoon van geen ophouden!



PIN-BOT

"PINBOT" IS ACTIE, ACTIE EN NOG EENS ACTIE



Welkom bij "Pinbot", het flipperspel van de toekomst! Met meerdere ballen spelen, zonnehellingen nemen, zes niveaus doorwerken en buitenaardse wezens ontmoeten zoals je die alleen maar in videospellen tegenkomt. Dat alles maakt dit spel waarlijk superieur en goed voor uren plezier. Bovendien zit het boordevol verrassingen.



Zo op het eerste gezicht lijkt "Pinbot" vrij veel op andere flipperspellen. Het scherm staat vol straalbumpers, neervallende doelen, flippers en hellingen waarmee je duizenden punten kunt verdienen. Maar zelfs al van het begin af aan kun je een enorme bonus van 100.000 punten verdienen, hoewel dat veel vaardigheid vraagt en een goede timing met de trekstang.

Wat "Pinbot" eveneens bijzonder maakt is het feit dat je door het zonnestelsel moet reizen - van Pluto naar de zon - door bepaalde neervallende doelen te raken. Lukt het je de zon te bereiken, dan kun je een extra bal verdienen, alhoewel dit - we zeggen het nogmaals - bepaald geen kleinigheidje is!



"IK BEN UW BESTUURDER"



Bovenin de "Pinbot"-tafel zie je een veld met vakjes oplichten. Door het hele veld aan te zetten kun je WERKELIJK veel punten verzamelen! Nu opent zich het vizier van "Pinbot", waardoor je de bal in één van de gaten kunt mikken en hem PARTIAL LINK-UP kunt laten binnengaan. Dan verschijnt er nog een bal. Als ook die het vizier binnengaat, zal "Pinbot" jou aanvallen door de twee ballen naar je terug te schieten!



"SCHIET VOOR ZONNEPUNTEN"

Speel je eenmaal met meerdere ballen tegelijk, dan moet je één daarvan weer in het vizier zien te werken en vervolgens proberen de andere tegen de zonnehelling te laten oprollen. Op deze helling kun je de meeste bonuspunten verdienen, tot meer dan een miljoen toe!



Lukt het je inderdaad een bal tegen de zonnehelling op te werken, dan ga je door naar het volgende niveau en speel je weer met meerdere ballen. Hier wordt de NES-versie van "Pinbot" werkelijk uniek. Op ieder niveau kom je buitenaardse wezens tegen die proberen je bal te stelen of je flippers met raketten kapot te schieten. Ze zijn er namelijk niet erg van gediend dat je hun wereld bent binnengedrongen! Je kunt ze alleen maar tegenhouden door ze met de bal te vernietigen of de machine op tilt te zetten als ze proberen je bal te stelen. Maar doe dit laatste alleen in uiterste nood!



"ENERGIE OVERGEBRACHT"

"Pinbot" kent heel wat manieren om bonuspunten te verdienen. Verzamel punten bij de JET BUMPER, verhoog de vermenigvuldigingsfactor van je bonus door de zonnehelling te nemen of van de ene planeet naar de andere te gaan... enz. Met de gaten bovenin de tafel zijn eveneens punten te verdienen, hoewel je daar uiteindelijk mee wilt bereiken dat het licht voor de extra bal aangaat.

"Pinbot" is electronisch flipperen op zijn best. Sommige handelingen zijn vrij eenvoudig, maar het zal je vaak ook veel moeite kosten bonuspunten te verdienen. De extra niveaus dragen eveneens aan het spelplezier bij. Zelfs als je nog nooit eerder hebt overwogen een flipperspel te kopen, moet je zeker eens naar PINBOT gaan kijken. Waarschijnlijk raak je er dan aan verslaafd.



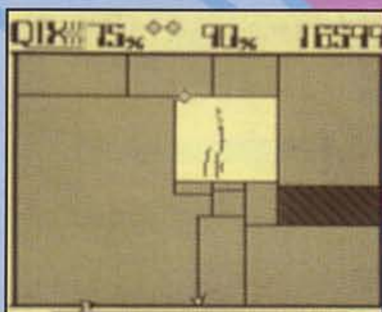
Qix

"Qix" is na "Tetris" vrijwel zeker de volgende topper voor de Game Boy.

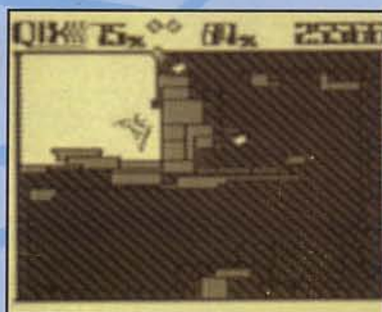
Evenals bij het Russische succes is het idee achter Qix eenvoudig. Maar het is ook snel en boeiend waardoor je nauwelijks meer van ophouden weet!



Bij dit spel moet je vormen op het scherm tekenen die uiteindelijk driekwart van dat scherm moeten bedekken. Je score hangt af van de grootte van die vormen en de snelheid waarmee je ze tekent. Je verdient de meeste bonuspunten door zo lang mogelijk over de grootste vormen te doen.



"Qix" probeert je tegen te houden door razendsnel over het scherm te schieten. Raakt hij je terwijl je aan het tekenen bent, dan verlies je een leven. Dat heeft echter geen effect op de vormen die je al hebt getekend. Weet je "Qix" in een hoek vast te zetten, dan kun je fantastisch veel punten halen. Echter, één verkeerde beweging en je bent er geweest!



Onderaan het scherm zie je een langzaam verdwijnende balk die de tijd aangeeft. Telkens als deze verdwijnt, verschijnen er twee spinachtige wezens. Die komen je langs de door jou getekende lijnen achterna, waardoor je genoodzaakt wordt een nieuwe vorm te gaan maken om ze te ontwijken. Je zult begrijpen dat je minder last van deze spinnen hebt als je sneller tekent.

"Qix" is een spel dat onmiddellijk aanspreekt en dat je uren lang boeit. Je zult vast heel wat batterijen verbruiken voordat je op deze spelcassette bent uitgekeken.



Mary Jane, de mooie vrouw van Peter Parker, is ontvoerd door een bende kwaadaardige superboeven. Die weten echter niet dat Peter Parker niemand anders is dan de wonderbaarlijke Spiderman! Die is vastbesloten Mary Jane te bevrijden en ondertussen zijn tegenstanders een lesje in goede manieren te geven.

In dit Game Boy spel krijg je te maken met zware criminelen als Doctor Octopus, de Green Goblin en Mysterio, maar ook met een leger straatjongens en ander gespuis. Om Mary Jane te vinden moet Spiderman zich door ongure stadswijken, over wolkenkrabbers, door Central Park en zelfs over de sporen van de Metro heenvechten tegen allerlei ongure elementen. Dit spel is echt alleen geschikt voor geharde superhelden.

In zijn strijd tegen het kwaad kan Spiderman al zijn wonderbaarlijke vermogens gebruiken. Verbaas je als hij aan een touw van de daken zweeft, tegen muren opklimt, webballen afvuurt en zelfs de gemeenste boeven met één vuistslag uitschakelt. Dit alles, maar ook de vele spelniveaus, de fantastische beelden en het fraaie stereogeluid, maakt het de moeite waard om naar deze spelcassette uit te zien.





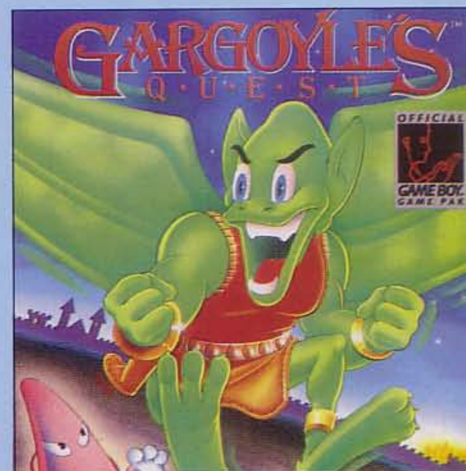
Als je dit spel al op de NES hebt gespeeld, zal je er beslist van onder de indruk zijn. Maar "Double Dragon" op de Game Boy is nog indrukwekkender. Je vindt er dezelfde ongure straten en tomeloze actie in terug. Voor ons staat in ieder geval vast dat dit spel snel een hit zal zijn!

Leid Billy door de straten van de stad en door de bossen als hij korte metten maakt met de bende die zijn meisje heeft ontvoerd. Vecht je door dit avontuur heen met draaisprongen, opstoten en schouderworpen. Laat de Black Warriors maar voelen wat het betekent een "Double Dragon" strijder dwars te zitten.

Door de vier niveaus vol actie, spanning en sensatie en de mogelijkheid het met twee spelers te spelen (via een speciale verbindingskabel) blijft "Double Dragon" je altijd boeien, zelfs tijdens de langste reizen!

Heel lang geleden is een buitenaards leger, de Destroyers genaamd, een rijk binnengevallen waar vriendelijke wezens woonden. En raad nu eens wie zich als vrijwilliger heeft aangemeld om dit land te redden..?!

Firebrand (jij dus) moet, gewapend met vuurballen en met zijn vermogen om tegen muren op te klimmen vele niveaus afzoeken waarbij hij de Destroyers moet vernietigen en nuttige dingen moet zien te vinden. Je ziet het terrein vanuit twee gezichtshoeken - één van boven en de andere, waarin de feitelijke actie zich afspeelt, van opzij. In beide schermen kun je met allerlei figuren praten die je belangrijke informatie en aanwijzingen geven.



"Gargoyle's Quest" is een fantastisch spel met schitterende beelden en situaties die je er dagenlang aan kluisteren.

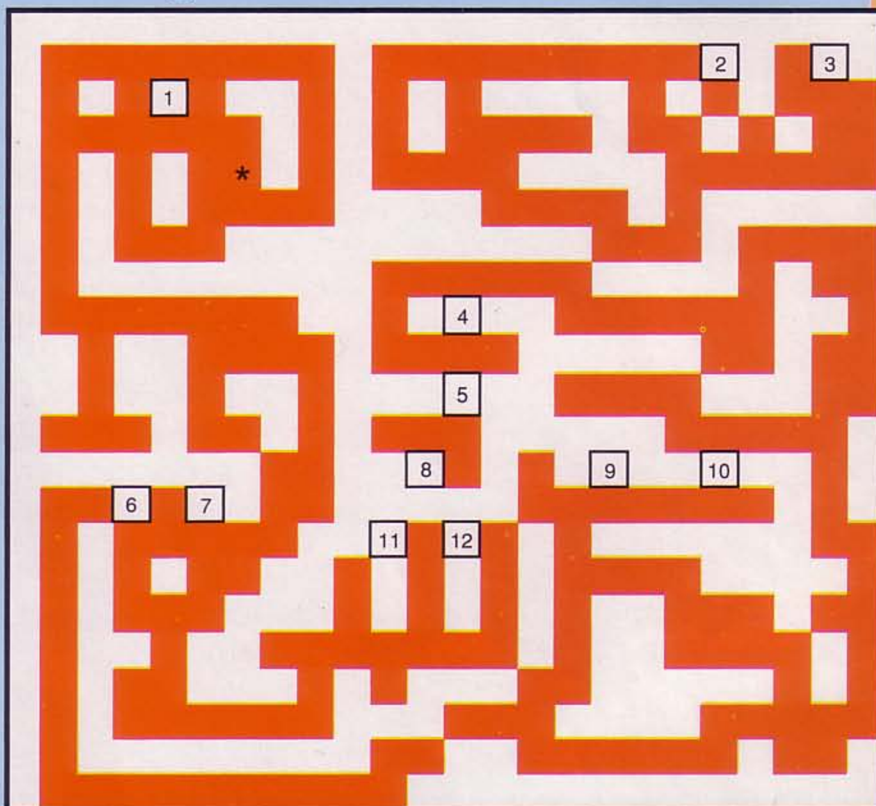


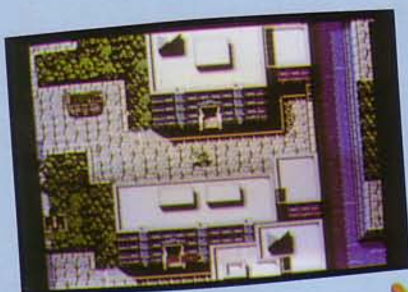
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES

KLAPBOEM!!

Als onze beschilde helden het in fase drie moeilijk krijgen, wanhoop dan niet. Grijp een pizza en lees de tips hieronder! We hebben een kaart afgedrukt om je te helpen en beschrijvingen van wat je in iedere fase kunt tegenkomen!

Gebouw Nr.	Bevat
1	Raketten, Pizza
2	Pizza; Uitgang Van Gebouw 3
3	Pizza; Leidt Naar Riool 2
4	Pizza; Leidt Naar Riool 8
5	Laatste Gebouw (Je Doel)
6	Pizza; Touw; Leidt Naar Gebouw 7
7	Vuurapen; Leidt Naar Gebouw 6
8	Uitgang Van Gebouw 4
9	Pizza; Vuurapen; Leidt Naar Gebouw 10
10	Raketten; Leidt Naar Gebouw 9
11	Touw, Pizza; Leidt Naar Gebouw 12
12	Red Een Gevangen Schildpad! (Waarom Is Dat Gewoonlijk Raphael?!)









In principe moet je eerst gebouw vier zien te bereiken, je daar doorheen vechten en uitkomen bij riool 8. Als je zover bent gekomen, ga je terug naar het riool, haal je de pizza op en ga je weer naar buiten. Hierdoor kun je alle Turtles weer volop energie verschaffen!

Nu moet je alleen nog maar Mecaturtle zien te verslaan!

THE LEGEND OF ZELDA



Zoals de meesten van jullie wel weten, moet Link als hij Ganon eenmaal verslagen heeft wederom op speurtocht. En hoewel de bovenwereld overal hetzelfde is, bevinden de onderwerelden zich op allerlei verschillende plaatsen! In een eerder nummer van Club Nintendo hebben we de eerste zes doolhoven al behandeld. Hieronder vind je de laatste drie beschreven.

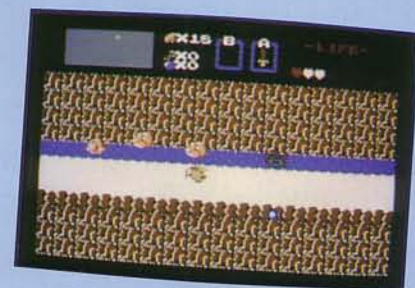


NIVEAU ZEVEN

Herinner je je nog waar labyrint nr. 8 zich tijdens de eerste speurtocht bevond? Welnu, één scherm links daarvan vind je de ingang naar niveau zeven. Probeer een boom te verbranden.

NIVEAU ACHT

Ga eerst naar de waterval en daarna één scherm naar links. Met behulp van een bom kun je de ingang boven het water vinden.





NIVEAU NEGEN

Ga simpelweg naar de uiterste linker bovenhoek van de bovenwereld en gebruik daar een bom om naar binnen te komen. Je bent nu op weg om Ganon nog een keer te verslaan.

FESTER'S QUEST



Het valt niet mee de leiders van de eerste twee doolhoven te verslaan, zeker niet voor iemand als Fester (grapje!). Voordat onze held één van deze doolhoven binnengaat, moet hij controleren of de vuurkracht van zijn wapen maximaal is en of hij alle beschikbare voorwerpen bij zich heeft. Pas dan is hij klaar voor de strijd voor gerechtigheid.



McWIMPIE

Laat je niet misleiden door zijn naam, want McWimpie is allesbehalve zwak! Om hem te verslaan moet Fester alle rondvliegende tentakels ontwijken en zoveel mogelijk TNT rond dit buitenaardse wezen plaatsen. Energiedrankjes zullen hem daarbij heel erg van pas komen!



XYBAR

Xybar is wat sneller dan McWimpie, maar valt op ongeveer dezelfde manier aan. Hier heeft Fester de onzichtbaar makende toverdrankjes nodig. Dat geeft hem de vrijheid zijn vijand helemaal terug te schieten naar de buitenaardse wereld waar deze vandaan komt!

BIONIC COMMANDO



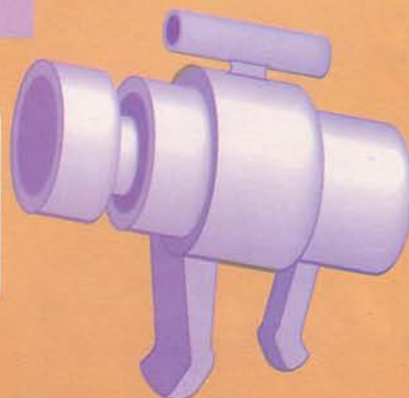
WAAROM KAN IK IN GEBIED 4 NIETS ZIEN?

Om in gebied 4 iets te kunnen zien heb je de fakkels nodig. Heb je gebied 1 eenmaal afgewerkt, ga dan naar gebied 13. Dat is een neutrale zone waar je deze fakkels zult vinden. Daarna zal het je weinig moeite kosten door gebied 4 heen te komen.

Een goede manier om in dit fantastische Capcom spel extra energie te verzamelen is te blijven wachten buiten de laatste vijandelijke ruimte in gebied 1. Als de soldaten met parachutes op je af komen, moet je ze neerschieten en de energie-capsules die zij laten vallen verzamelen. Wij adviseren je drie à vier energie-eenheden (circa 30 capsules) te vergaren voordat je deze ruimte binnengaat.

Probeer ook eens expres tegen de vijandelijke vrachtwagens aan te lopen en het gevechtsterrein op te gaan. Dat levert je extra energie en hulpmiddelen van je belangrijkste vijanden in die fase op (hetzij een jeep, hetzij een soldaat met een schild). Herhaal deze procedure als je energieniveau daalt.

ROBOCOP



HOE VERSLA IK DE TERRORIST IN HET KANTOOR VAN DE BURGEMEESTER?

Dat is bepaald geen gemakkelijk baasje. Niet alleen heeft hij een semi-automatisch geweer bij zich, maar ook gebruikt hij de burgemeester als een menselijk schild! Echter, feitelijk is die burgemeester de sleutel tot succes, dus let goed op hem.

Als hij met zijn ogen knippert, staat hij op het punt in elkaar te duiken. De schutter zal dan onmiddellijk op je schieten. Dat is dus het moment waarop jij moet vuren. Zodra je op hem afgaat, moet je jezelf tegen de grond werpen om zijn kogels te ontwijken. Let er ook goed op dat je de burgemeester niet raakt, want dat kost je energie.

Als de schutter een aantal malen geraakt is, zal hij de burgemeester loslaten en op je af vliegen. Gebruik dan alleen maar je vuisten, anders loop je de kans de burgemeester te raken met een verdwaalde kogel. Daarna duurt het niet lang meer voordat deze boef achter slot en grendel zit.

LEZERS TIPS EN TRUCS

Als je een probleem hebt met een spelletje kun je onze Nintendo Servicelijn bellen onder het nummer 03402-51045. Onze speladviseurs zitten daar alle werkdagen van 14.00 uur tot 19.00 uur. Daarnaast kun je ook al je vragen naar ons blad op het bekende adres sturen.

Je kunt ook tips aan ons doorgeven die, als het inderdaad hele goede tips zijn, afgedrukt worden in het clubblad.
Stuur ze naar:

Lezers Tips
Club Nintendo, Postbus 564,
3430 AN Nieuwegein

DOUBLE DRAGON

Kies op het titelscherm de 2 PLAYER GAME B. Begint het spel daarna, sla dan meteen het energieniveau van je medespeler naar nul. Je krijgt dan het leven dat hij of zij zojuist is kwijtgeraakt! Herhaal dit tot je alle acht levens hebt!

A. Rabadon, A. Nortes en
H. Casu, Spanje.
F. Narbonne en R. Henry,
Frankrijk.

Als GAME OVER eenmaal op het scherm is verschenen, druk dan in de volgende volgorde de toetsen in om door te gaan: OP, RECHTS, NEER, LINKS, A en B. Dit werkt alleen in de eerste drie fasen.

Snake, Holland.

XEVIOUS
The Avenger

Kort nadat je de eerste serie ronddraaiende muren hebt bereikt zie je een meer. Als je daar bommen in laat vallen, vind je een bord met een S erop. Hierdoor verdien je een extra leven.

D. Pinchin, Engeland.

ZELDA II
The Adventure of Link

Als je aan het laatste gevecht toe bent (tegen je schaduw), ga dan aan de linkerkant van het scherm staan en blijf naar rechts steken. Als de schaduw daarna naar je toe rent, loopt hij recht in je zwaard.

Jan en Wiebe de Vos,
Holland.

SUPER MARIO BROS.

Als je het gebied met de walvissen in Wereld 4-2 bereikt, ga dan naar links in plaats van naar rechts. Je vindt dan een kleinere walvis. Raap vervolgens het drankje op dat onder wat gras ligt en laat dat bij je voeten vallen. Als je daarna door de deur gaat, kun je een energie-gevende champignon oprapen!

D. Pinchin, Engeland

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES

Als één van de vier schildpadden in dit spel de boemerangs heeft, kun je hem die over de anderen laten verdelen. Gooi simpelweg drie of vier boemerangs weg en schakel dan over op een andere schildpad die geen boemerang heeft. Deze zal ze dan vangen en behouden!

A. Quris en
V.Catalo-Valdurenque,
Frankrijk.
P. van Berkel, Holland.

RUSH'N ATTACK

Als je in de atoombom-fase door vijanden wordt aangevallen, ga dan helemaal links bovenin het scherm staan en steek met je mes in NON STOP. Heb je ze eenmaal verslagen, ga dan achter de bazooka's aan!

R. Behava-Fontenay,
Frankrijk

Top 10 Spellen

1 SUPER MARIO BROS. 2
2 TEENAGE MUTANT HERO TURTLES
3 THE LEGEND OF ZELDA
4 SUPER MARIO BROS.
5 DOUBLE DRAGON 2
6 TRACK AND FIELD 2
7 ZELDA 2; THE ADVENTURE OF LINK
8 METAL GEAR
9 BATMAN
10 MEGA MAN

Wat zijn de favoriete spellen van de NES eigenaars? Hier staan ze dan! De leden van Club Nintendo uit heel Europa hebben hun top tien opgestuurd en hierboven staat het resultaat. Blijf je top tien opsturen, want dan heeft Luigi eindelijk iets nuttigs te doen!

Stuur je eigen top tien naar ons bekende postbus adres (zie pagina 2)



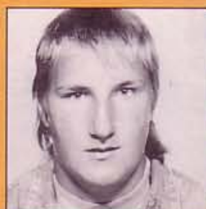
Spelers Profiel



Naam: Thomas Hartwright
Land: Engeland
Leeftijd: 10
Favoriete spellen: het liefst speel ik met de Mariospellen en THMT
Beste NES-presentaties: niveau 38 Solomon's Key
Hobbys: spelen met de NES, lezen, kinderpartijtjes en met train spelen.
Ambities: Nintendo spellen ontwerpen als ik grootben



Naam: Michot Fabien
Land: Frankrijk
Leeftijd: 14 $^{1}/_{2}$ Scholier
Favoriete spellen: Life Force en Super Mario Bros. 1
Beste NES-presentaties: Life Force in recordtijd
Hobbys: tennisen zwimmen
Ambities: voor altijd met mijn NES kunnen blijven spelen en electronica-specialist worden.



Naam: Sascha Wehinger
Land: Zwitserland
Leeftijd: 14
Favoriete spellen: Fester's Quest, Cobra Triangle
Beste NES-presentaties: heeft Legend of Zelda in één leven uitgespeeld
Hobbys: tennisen zwimmen
Ambities: voor altijd met mijn NES kunnen blijven spelen en electronica-specialist worden.



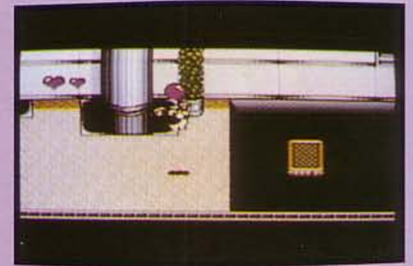
Naam: Luca Romano
Land: Italië
Age: 23
Favoriete spellen: Zelda I & II, Super Mario Bros II, Top Gun, Batman
Beste NES-presentaties: heeft Super Mario Bros II, Zelda I & II en Castlevania II in minder dan een week uitgespeeld
Hobbys: muziek, windsurfen, vissen, Nintendo
Ambities: Batman in recordtijd uitspelen

Korte Overzichten

Wat kun je later dit jaar verwachten???

GREMLINS 2

Nog een spelcassette die je in de loop van dit jaar tegemoet kunt zien. Deze is gebaseerd op de film "Gremlins 2". Deze kleine groene maniakken bedreigen wederom een hele stad. Het is aan Gizmo, de enige goede Gremlin, om dat te voorkomen.



Tijdens zijn tocht door ondergrondse doolhoven moet Gizmo verschillende voorwerpen zien te verzamelen en tegelijkertijd gevaarlijke vallen en gemuteerde Gremlins proberen te ontwijken om het einde van iedere fase te halen. In sommige gebieden zijn ook winkels waar Gizmo onder meer ballonnen, leven-herstellende flesjes en extra levens kan kopen in ruil voor de kristallen die hij onderweg moet zien te verzamelen.



De Gremlin die deze speurtocht aandurft moet zich door vijf verschillende niveaus vol niet aflatende actie heenwerken. Dit spel is des te aantrekkelijker door de beelden, welke tot de fraaiste behoren die we ooit gezien hebben! Weer zo'n topper van Sunsoft.



Het is alweer elf dagen geleden dat de terroristen de ambassade hebben bezet. De politie heeft het nog geprobeerd met vreedzame onderhandelingen, maar tevergeefs. Daarom moeten jij en je elite commando-eenheid nu de ambassade bestormen en de terroristen terugjagen naar waar ze vandaan zijn gekomen. Maar wees wel voorzichtig, want er zitten daar ook gijzelaars!

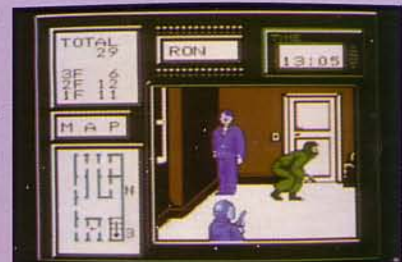


In het eerste deel leid je drie van je commando's naar posities even buiten de ambassade. Terwijl je achter muren duikt, door vensters springt en onder lichtbundels doorkruipt word je belaagd door zoeklichten en sluipschutters. Je moet dus snel en lenig zijn om je mannen op hun posten te krijgen.

Als ze het halen, kun je op de ramen van de ambassade schieten en proberen de schaduwen daarachter te verrassen. Ondertussen kun je ook de andere commando's opdracht geven de ambassade te bestormen en de gijzelaars te redden.



"Rescue" is een echte klassieker. Je krijgt er geen genoeg van en het geeft je voortdurend dat gevoel van "nog even...". Lees daarom beslist de beschrijving in het volgende nummer.



BAD DUDES

Sommige kerels zijn gek, sommige zijn onuitstaanbaar, maar deze kerels zijn alleen maar slecht. En de Dragon Ninja's zullen er spijt van hebben dat ze ze ooit te lijf zijn gegaan!



Dit spel zit letterlijk tot de nok toe vol met actie. Het is een strijd zonder regels en met alleen maar winnaars! In een zestal series straatgevechten moeten de Bad Dudes de aanvallen van de Dragon Ninja's met alle brute middelen waarover ze maar beschikken zien af te slaan. De actie begint in de stad, waar de Ninja's niet al te moeilijk zijn, hoewel onze moedige vechtjassen er best de nodige problemen mee hebben. Daarna nemen de laatsten een lift op een voortrazende vrachtwagen. Maar je moet niet denken dat deze rit je helemaal niets kost, ook al heb je er niet voor betaald.



Elke kerel in de dop die de Dragon Ninja's te grazen wil nemen moet nog vier series gevechten doorstaan. Wat een beelden! Wat een fantastisch spel! Reken maar dat het er warm aan toe gaat!

GHOSTBUSTERS II

"Ghostbusters II" is gebaseerd op de succesfilm met dezelfde naam. Dit spel brengt je in de wereld van de spoken die genoeg slijm produceren om de Atlantische Oceaan wel tien keer te kunnen vullen! Om de stad te redden moet je, via de riolen van New York en de top van het Vrijheidsbeeld, voortdurend spoken vangen, op zoek naar Vigo.



Onze Ghostbusters moeten zich met hun uiterst moderne hulpmiddelen door slijm en achterbuurten heenvechten om de spoken te verslaan die New York dreigen te overmeesteren. Race door de straten met de ECTO 1-A, bekogel Wall Street vanaf het Vrijheidsbeeld en versla de boosaardige Vigo... het is allemaal dagelijks werk voor de Ghostbusters. Maar als het mis gaat, kan het wel eens hun laatste dag zijn! En wie moet je dan bellen?





NINTENDO WORLD CUP



Onder een oorverdovend gejuich komen de teams het veld op. Ze hebben er hard voor moeten knokken om zo ver te komen, maar nu hebben ze nog maar één overwinning nodig om de hand te kunnen leggen op de meest begeerde voetbalbeker ter wereld. Dit spel kent echter slechts één winnaar...



De aftrap. De Italianen dringen snel naar voren, elkaar de bal toespelend. Vanaf de bank schreeuwt de coach ze zijn instructies toe. De spits is snel naar de vleugel getrokken, daarbij de Braziliaanse verdediger achter zich latend. Vanaf de zijlijn schiet hij de bal voor het doel. De aanvoerder schiet in, maar de keeper weet dit schot te keren. Italië blijft echter zijn tegenstander onder druk zetten via een omhaal van één van de andere spelers. Deze lobt de bal naar de aanvoerder die hem met een fantastische combinatie van gratie en behendigheid met een zweefduik inkopt... GOOAAALL!!





Wil je de geladen sfeer van de strijd om de Wereldbeker opnieuw beleven, wacht dan op deze nieuwe spelcassette van Nintendo. Hij zit vol grandioze extra's en zinderende voetbalactie, soms zo snel dat het allemaal nauwelijks meer te volgen is. Met maximaal twee spelers per team kun je je land uiteindelijk de Wereldbeker bezorgen. En als je een Four Score hebt, kun je zelfs een toernooi met maximaal vier spelers organiseren! Het spel is fantastisch, met keiharde tackles, gemene schouderduwen, uitgekiende schoten met de linkervoet en ongelooflijke zweefduik-kopballen en omhalen boven het hoofd. Dit mag je niet missen - dit wordt geheid een topper!



Redaktie,
Club Nintendo,
Postbus 564,
3430 AN Nieuwegein,
Nederland.



Beste Mario,

Ik vind het Nintendo blad te gaaf dat ik er heel de week in kijk, wanneer ik er tijd voor heb.

Ik heb nog 1 vraag en 1 compliment.

1. Ik wil iedereen bedanken die dit allemaal doen.
2. Als je een vriendje hebt die geen Nintendo heeft, kan die ook lid worden?

Rene van den Tol
Barendrecht, Holland

Beste Rene,

Wij zitten hier allemaal hevig te blozen door al jouw complimentjes en we zijn er heel erg blij mee.

Wat je bedankje betreft willen wij zeggen dat we het allemaal heel graag voor alle lezers van het magazine doen.

Als antwoord op je vraag of een vriendje die geen Nintendo heeft lid kan worden het volgende: helaas kan iemand die geen Nintendo heeft ook geen lid worden, maar we kunnen je vriendje wel 1 keer een proefexemplaar toesturen.
Als hij dan besluit een Nintendo te kopen, mag hij natuurlijk ook lid worden van onze club.

Beste Mario,

Ik vind jullie blad hardstikke leuk, want je komt veel meer over je eigen spelletjes te weten.
Een vriendje van mijn broertje heeft heel veel spelletjes (ongeveer 30, abnormaal!), een echte fanatiek.
Ook Tetris heeft hij, en die heeft hij nou een keer meegenomen.
Tetris is heel leuk en ook moeilijk, je moet er echt voor gaan zitten.
Die denkspelletjes bevallen mij wel, zijn er nog meer van zulke cassettes, welke?

Groetjes.

Marleen de Haan, Raalte, Holland

Hallo Marleen,

Als je 30 spelletjes hebt ben je inderdaad wel heel fanatiek.
Wat goed dat het vriendje van je broertje het spel Tetris meegenomen heeft, want dat is inderdaad een heel leuk spel.
Misschien kan hij nog andere spellen voor jullie meenemen, zodat jullie lekker thuis kunnen bekijken welke spellen jullie leuk zouden vinden om ook zelf aan te schaffen.

Nu nog over je vraag of er nog meer van zulke cassettes zijn.
Nou, die zijn er zeker wel.
Wat zou je denken van Solomons Key, The Adventures of Lolo en Bubble Bobble.
Hopelijk heeft het vriendje van je broertje deze spellen ook zodat je ze snel kunt gaan bekijken en spelen.

Aan Club Nintendo,

Allereerst een vraag:

Worden de nieuwe spellen voor de Game Boy ook in jullie blad behandeld?

Verder wil ik jullie complimenteren met dit blad.
Ik heb alle nummers kunnen bemachtigen en ze worden steeds beter. Vooral de Game Boy-special vond ik zeer geslaagd.

Ook jullie informatielijn verdient een pluim! Ik ben iedere keer vriendelijk te woord gestaan door jullie.

Blijf zo doorgaan met deze unieke service en blijf ons op de hoogte houden van alle nieuwe spellen via het clubblad.

Een tevreden "verslaafde",

Mark Parmentier, Amersfoort, Holland

Hallo Nintendo Fan,

Om te beginnen met het antwoord op je vraag, laten we je weten dat we uiteraard de nieuwe spellen voor de Game Boy ook in het Club Nintendo Magazine zullen behandelen.

Ook willen we je bedanken voor je complimenten. We zijn uiteraard blij van die positieve geluiden te horen over het Club Nintendo Magazine.

We hebben onze speladviseurs de pluim van jou overgebracht.

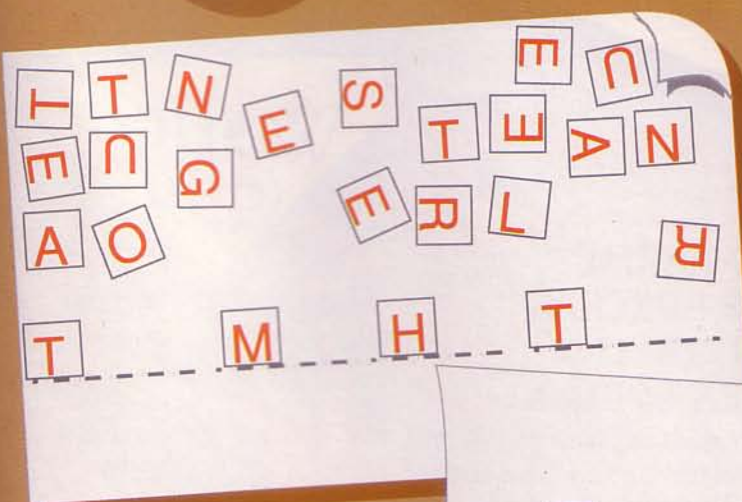
We zullen zeker door blijven gaan met het verlenen van service naar onze leden toe en uiteraard blijven we je zoveel mogelijk informatie geven van alle nieuwe spellen in het magazine.

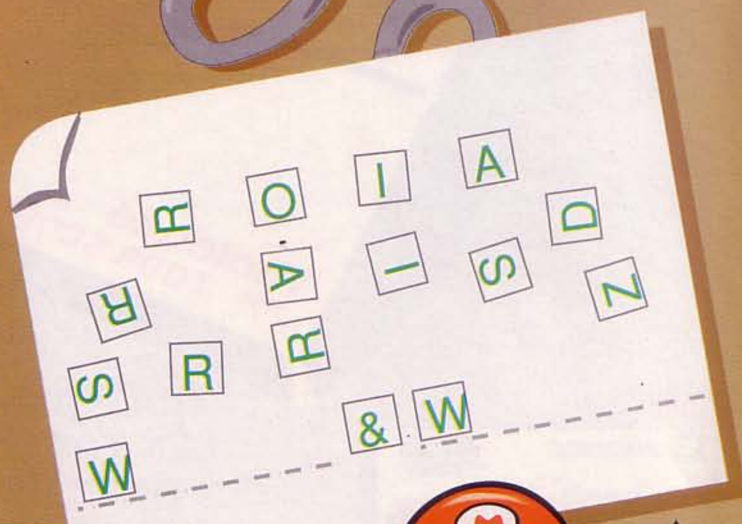
Help Mario een handje

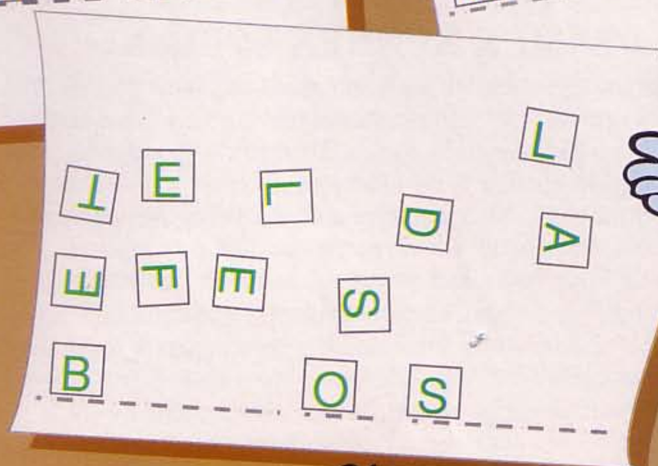
Dat is nou toch ook wat moois! Ik wilde reclameborden maken voor vijf bekende Nintendo spellen. Daarvoor had ik alle letters van de naam van ieder spel al in de juiste volgorde gelegd. Bovendien had ik van iedere naam de eerste letter van ieder woord al vastgeplakt (zou het dus bijvoorbeeld om de naam "Mike Tyson's Punch-Out!" gaan, dan zijn de letters "M", "T", "P" en "O" al bevestigd). En wat gebeurt er? Door een windvlaag via het open raam worden alle letters die nog niet waren vastgeplakt door elkaar geblazen. Gelukkig zijn ze nog wel in de buurt van de naam waartoe ze horen blijven liggen.
Kun jij voor iedere spelnaam de letters in de juiste volgorde leggen?
Tip: begin met alle letters van iedere naam netjes rechtop te zeten rondom de letters die al waren vastgeplakt. En kijk natuurlijk goed naar de namen van alle spellen op pagina 2.





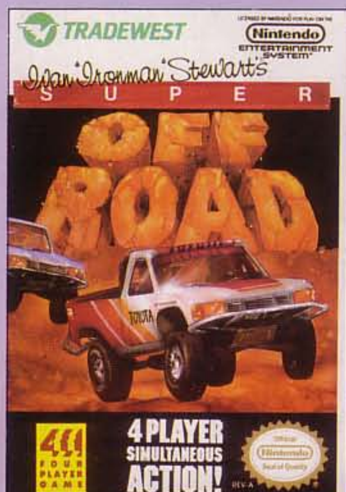




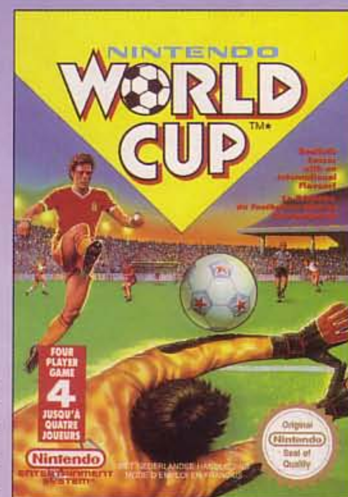




NES FOUR SCORE™



HULPSTUK WAARMEE ÉÉN TOT VIER SPELERS TEGELIJK GEZELLIG SAMEN KUNNEN SPELEN!



Nodig gauw je vrienden en vriendinnen uit! Want met de NES Four Score™ kun je voortaan samen met maximaal drie anderen tegelijk met je Nintendo spelen. Dankzij de speciaal hiervoor ontwikkelde spellen is nu iedere combinatie van één tot vier spelers mogelijk. Sluit simpelweg de NES Four Score™ op een Control·Deck aan om samen nog meer plezier te beleven!

De NES Four Score kan worden gebruikt in combinatie met zowel de NES Max en de NES Advantage als de standaard-controller voor je Nintendo. En omdat het veel leuker is om tegen elkaar of als team te spelen, worden er voortaan ook voortdurend nieuwe spelcassettes voor vier spelers uitgebracht. In de stand voor twee spelers kun je overigens ook samen met een partner van je favoriete spel genieton. Als extra biedt de NES Four Score bovendien de mogelijkheid om met de turboknoppen A en B iedere controller turbokracht te geven. Daardoor wordt spelen op je Nintendo nog veel opwindender!

Meer plezier met vier spelers, dankzij de NES Four Score.